|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **1** | **Spiel übersichtlicher gestalten** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich eine übersichtliche Spieloberfläche um mich besser orientieren zu können. | | |
| Abnahmekriterien   1. Unterschiedliche Farben für Treffer und Wasser 2. Eine andere Farbe für Meldungen 3. Einzelne Spielschritte visuell gruppiert 4. Es muss klar ersichtlich sein, was ich als Spieler als nächstes tun muss | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **8** | **Größe des Spielfelds konfigurierbar machen** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich die Größe des Spielfelds konfigurieren können, um so die Dauer des Spiels beeinflussen zu können. | | |
| Abnahmekriterien   1. Nicht-quadratische Felder sollen erlaubt sein 2. Größe auf 26 in beide Richtungen limitieren, da sonst die Buchstaben nicht ausreichen 3. Wenn die Größe zu klein ist, um alle Schiffe zu platzieren, dann soll eine Meldung ausgegeben werden 4. Der Computer soll die neue Größe ebenfalls für Platzierung und Schießen benutzen 5. Es muss auf alle konfigurierten Felder geschossen werden können | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **2** | **Anzeige, wenn ein Schiff versenkt wurde** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich sehen, welche Schiffe meines Gegners ich versenkt habe um zu erkennen, nach welchen Schiffen ich noch suchen muss. | | |
| Abnahmekriterien   1. Nur komplett versenkte Schiffe anzeigen, nicht welches Schiff getroffen wurde 2. So anzeigen, dass ich sehen kann, welche Schiffe noch übrig sind | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **9** | **Schiffspositionen während dem Platzieren änderbar machen** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich die Positionen meiner Schiffe während dem Platzieren ändern können so dass ich mich entscheiden kann, diese anders anzuordnen. | | |
| Abnahmekriterien   1. Auch die geänderten Positionen müssen valide sein 2. Änderungen sollen nur möglich sein, wenn das Spiel noch nicht gestartet wurde 3. Das Bearbeiten der Positionen soll für den Spieler intuitiv sein | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bug | | Größe: |
| **3** | **Spiel endet nicht** | |
| Schritte zur Reproduktion   1. Starte ein neues Spiel 2. Treffe alle Schiffe des Computers 3. Das Spiel endet nicht | | |
| Abnahmekriterien   1. Wenn alle Schiffe versenkt wurden, soll eine Meldung angezeigt werden: "You are the winner!" oder  "You lost!" 2. Das Spiel soll enden, sobald ein Spieler keine nicht versenkten Schiffe mehr hat | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **10** | **Zwei menschliche Spieler** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich gegen andere Spieler spielen können um gemeinsam Spaß zu haben | | |
| Abnahmekriterien   1. Jeder Spieler soll an seinem Computer spielen können 2. Das Spielen gegen den Computer soll immer noch möglich sein 3. Es sind immer zwei Spieler 4. Wenn mehrere Spieler in meinem Netzwerk verfügbar sind, möchte ich auswählen können, gegen wen  ich spielen möchte | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **4** | **Platzierung der Schiffe validieren** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich, dass sichergestellt ist, dass ich alle Schiffe gemäß den Regeln platziere so dass es ein faires Spiel ist und ich nicht schummeln kann. | | |
| Abnahmekriterien   1. Schiffe dürfen sich nicht überkreuzen 2. Alle Schiffe haben die korrekte Größe 3. Alle Schiffe haben alle Positionen in einer horizontalen oder vertikalen Reihe, Lücken sind nicht erlaubt 4. Wenn der Spieler versucht eine ungültige Position zu setzen, dann erscheint eine Meldung | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **11** | **Computer soll nicht mehrfach an dieselbe Position schießen** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich, dass der Computer nicht mehrfach an dieselbe Position schießt damit seine Chancen zu gewinnen steigen und das Spiel so für mich herausfordernder wird | | |
| Abnahmekriterien   1. Der Computer soll nicht an eine Stelle an die er bereits geschossen hat nochmals schießen 2. Der Computer soll alle Felder des Spielfeldes beschießen | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bug | | Größe: |
| **5** | **Man kann auf Positionen außerhalb des Spielfelds schießen** | |
| Schritte zur Reproduktion   1. Schieße auf Position A20 2. Es wird ein "Miss" angezeigt, stattdessen sollte eine Meldung erscheinen, dass diese Position außerhalb des Spielfelds liegt und der Spieler kann seinen Schuss wiederholen. | | |
| Abnahmekriterien | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **12** | **Computer soll nach einem Treffer angrenzende Positionen suchen** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich, dass der Computer nach einem Treffer versucht mein Schiff zu versenken damit seine Chancen zu gewinnen steigen und das Spiel so für mich herausfordernder wird | | |
| Abnahmekriterien   1. Nach einem Treffer sollen die Felder oben / unten / links / rechts vom Treffer beschossen werden 2. Sofort nachdem auf einem der angrenzenden Felder ein weiterer Treffer erzielt wurde, kann die Schiffsausrichtung erkannt und in dieser Richtung weiter geschossen werden. 3. Wird in der Schiffsrichtung kein Treffer mehr erzielt und das Schiff ist noch nicht versenkt, dann in der anderen Richtung ausgehend vom ersten Treffer weiter schießen 4. Nachdem das Schiff versenkt wurde, soll die nächste Schussposition wieder zufällig auf dem ganzen Feld gesucht werden 5. Berühren sich zwei Schiffe, dann muss das System dies erkennen und beide Schiffe versenken | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **6** | **Computer soll seine Schiffe zufällig platzieren** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich, dass der Computer seine Schiffe zufällig platziert so dass ich deren Position nicht nach ein paar Spielen kenne und so das Spiel interessanter wird. | | |
| Abnahmekriterien   1. Die Schiffe müssen für jedes Spiel unterschiedlich platziert werden 2. Die Platzierung muss den Regeln entsprechen  * Schiffe dürfen sich nicht überkreuzen * Keine Schiffe außerhalb des Feldes * Alle Schiffe haben die korrekte Größe * Alle Schiffe haben alle Positionen in einer horizontalen oder vertikalen Reihe, Lücken sind nicht erlaubt  1. Der Spieler darf die Positionen der Schiffe des Computers nicht sehen | | |
|  | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **13** | **Computer soll gute Schuss-Positionen anhand der noch fehlenden Schiffe suchen** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich, dass der Computer möglichst gute Schusspositionen sucht damit seine Chancen zu gewinnen steigen und das Spiel so für mich herausfordernder wird. | | |
| Abnahmekriterien   1. Nicht in Lücken schießen in denen nicht ausreichend Platz ist für das kleinste noch zu versenkende Schiff 2. Lücken in horizontaler und vertikaler Richtung berücksichtigen | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **7** | **Computer soll intelligenter schießen** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich, dass der Computer intelligenter schießt, damit das Spiel für mich herausfordernder wird. | | |
| Abnahmekriterien   1. Nicht mehrfach an dieselbe Position schießen 2. Nach einem Treffer angrenzende Positionen suchen anstatt an eine komplett andere Stelle zu schießen 3. Gute Schuss-Positionen anhand der noch fehlenden Schiffe suchen | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Product Backlog Item | | Größe: |
| **14** | **Coole Gewinner-Aktion** | |
| Beschreibung  Als Spieler möchte ich eine coole Meldung oder ähnliches, wenn ich das Spiel gewonnen habe, so dass ich motiviert bin, das Spiel nochmals zu spielen | | |
| Abnahmekriterien   1. Die Meldung soll eine positive Überraschung sein 2. Die Meldung soll auf einem Standard-Computer funktionieren und kein spezielles Equipment erfordern | | |